TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.
TEX ®
SIMULMONDO ®
Adventures
IL M NTERATTIVO
LOTTA SUL MARE
6

****

IL MITO INTERATTIVO

Pubblicazione mensile n° 6

FRANCESCO CARLÀ

presenta

LOTTA SUL MARE

Una produzione SIMULMONDO di:

Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gian Luca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai
Cristian Bazzanini
Mirko Venturi
Michele Pinardi
Fabio Belletti

SOMMARIO

SIMULPOSTA
pag. 1

INFORMAZIONI TECNICHE
pag. 5

grazie a:
G. L. Bonelli, Sergio Bonelli,
Aurelio Galleppini, Decio Canzio

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A,
Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

Associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

BUONE VACANZE

IN AGOSTO NON ESCONO
LE MIE AVVENTURE!
CI RIVEDIAMO A
SETTEMBRE!

SIMULPOSTA

Carson non ama il mare. E neppure Tex si può dire che ne vada pazzo. In ogni caso il veliero di Barbanera è qui ed è lì che la simulazione diventerà più drammatica. Perché Kit, che pure si è battuto come un leone, deve essere sbarcato in un'isoletta abbandonata da dove il massimo che potrà fare è tentare di resistere e mettere messaggi in stupide bottiglie.
Ma Tex ha tutte le intenzioni di evitare questi problemi al figlio. E di crearne invece un sacco al capitano Barbanera. Questo naturalmente se la vostra interazione sarà all'altezza di quella a cui mi avete abituato: interazione fluida ed ispirata. Coinvolgente e saggia. Decisiva. Una vera «Lotta sul mare» interattiva.
Avrete notato che stiamo continuando a seguire le vostre istruzioni che giungono via lettere, cartoline (quest'ultime si contano ormai in numero di 12.000) e soprattutto telefonate alla «Linea calda» gestita dal vostro amico Michele Pinardi. Da questa enorme mole di suggerimenti, complimenti e costruttivissime critiche, abbiamo (crediamo, speriamo...) capito come vorreste che diventassero le nostre avventure. Perciò ecco qui tutti i cambiamenti importantissimi che troverete fin dai numeri di settembre di tutte le serie.

1 STILE DELLE AVVENTURE INTERATTIVE: le avventure per PC e AMIGA saranno molto più animate e logiche (alla Sierra e Lucasfilm) e meno Arcade. Sarà introdotta in tutta la sua efficacia simulatoria la nostra nuova tecnologia MCR già provata sperimentalmente in Diabolik n. 7 «4 diamanti unici», arricchita con moltissimi comandi e controlli interattivi che sono sicuro vi piaceranno tantissimo. Sarà un'esperienza simulata completamente nuova. L'interazione, in tutte le avventure, sarà facilissima ed efficacissima, naturale e coinvolgente. Semplicissima per i nuovi, entusiasmante per gli esperti.
Tutte le avventure saranno complete. Cominceranno e finiranno nello stesso numero. Grazie alla tecnologia MCR le avventure saranno rigiocabili e faranno venire voglia di simulare e risimulare.

2 GRAFICA DELLE AVVENTURE INTERATTIVE: ci sarà un'animazione sempre migliore con tecniche di **rendering** e **ray tracing** anche in tempo reale come quelle (e molto meglio di quelle) che avete visto in Simulman (il mostro simulato, la F40 etc.) o in Diabolik (il castello del barone Von Gauss, l'armatura, la casa dell'architetto etc.). Useremo anche grafica disegnata ad aerografo, a mano, computer graphic e digitalizzazioni animate. Tutto il meglio della grafica simulata mondiale. Naturalmente le versioni PC saranno spesso migliori di quelle Amiga grazie alla scheda VGA.

3 COLONNA SONORA INTERATTIVA: da settembre avrete una vera e propria colonna sonora interattiva nelle nostre avventure. Gli effetti speciali saranno legati alla situazione che starete simulando e **la musica e l'audio saranno spesso ascoltabili anche senza schede nelle versioni PC.**

4 DIALOGHI INTERATTIVI: i dialoghi interattivi saranno sempre più aderenti ai personaggi e sempre più importanti e decisivi per andare avanti nelle storie. Dovrete simulare sempre più anche nel modo di parlare, Diabolik, Dylan Dog, Tex e Simulman, per vivere le avventure in modo più coinvolgente e divertente.

5 SERVIZI INTERATTIVI: l'installazione delle avventure sul vostro PC e la loro partenza sarà sempre più facile e divertente come del resto è già adesso. E sarà semplicissimo disinstallarle oppure organizzarle in speciali sezioni Simulmondo adventures, per giocare le nostre storie interattive nei modi e nelle sequenze che vorrete voi. Per tutti quelli che l'hanno richiesta a gran voce (a gran cartoline e lettere e telefonate) arriva la nuova sezione Load & Save per salvare e ricaricare le situazioni in qualunque momento durante l'avventura. Potete salvare tutte le posizioni che volete e potete anche vederle visualizzate in piccoli schermi come nel bellissimo «Alone in the Dark» della Infogrames.
I Videomanuali saranno sempre più curati e semplici da leggere e

usare e gli Aiuti durante l'interazione (durante le avventure...) ancora più numerosi e molto più utili.
Per tutti i nostri interattori e simulanti che invece ci hanno chiesto di sopprimere tutti gli aiuti e i servizi che secondo loro fanno diventare troppo facili le avventure, gli ricordo che possono liberamente decidere se farne uso oppure no. Una specie di libertà d'interazione.
Abbiamo invece soppresso i Continua perché con l'arrivo dei salvataggi illimitati ci sembrano del tutto superflui.
Torneranno anche i dischi da 720K (anche se non sempre) nelle versioni PC delle avventure, grazie ai nuovi algoritmi di compressione della Simulmondo. Così anche quelli che non hanno i drives da 1.4 megabytes potranno simulare alcune nostre storie. Ma per favore comprate il drive da 1.4 MB!!!

6 GLI ALBI INTERATTIVI: nelle 12 pagine degli albetti avete già trovato quello che ci chiedevate: più spazio e più chiarezza nelle soluzioni (che come sempre sono nel numero seguente...) e più semplicità e facilità di lettura nelle spiegazioni per il funzionamento delle avventure. E potrete continuare a collezionare gli astucci che troverete sempre in ogni confezione.

7 LINEA CALDA INTERATTIVA: da settembre lo 051/252954 raddoppia. Da ora in poi potete chiamare dalle **17** alle **19** invece che solo dalle 17 alle 18 per chiedere tutto quello che volete sulle nostre avventure. Adesso abbiamo addirittura 10 linee per darvi la possibilità di dialogare con i nostri testers e per richiedere numeri arretrati o qualunque altra informazione e per dare suggerimenti per aiutarci a migliorare ancora i nostri prodotti.

Vi garantisco che abbiamo fatto uno sforzo straordinario per arrivare a darvi un prodotto come questo ad un prezzo come questo. Adesso speriamo che le nuove avventure interattive vi piacciano e aspettiamo, come sempre, di sapere che ne pensate. E intanto tenetevi pronti per le nuove serie che sono in preparazione e che sono sicuro vi sbalordiranno.

Vs. Francesco Carlà

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Occorre aver spedito la cartolina di garanzia; dopo *due settimane* (non prima, dovete cercare di andare avanti da soli!) dalla spedizione potrete chiamare allo 051/252954, *dalle 17 alle 18*, dal lunedì al venerdì. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se sì, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco (il servizio è sospeso tutto il mese di agosto).

PROBLEMI TECNICI **(installazione, gioco non funzionante, dischi difettosi, ecc.)**

Chiamare dal lunedì al venerdì, *dalle 17 alle 18*, allo 051/252954, specificando subito che chiamate per problemi tecnici ***e non*** per consigli e aiuti sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane che è stata spedita la cartolina di garanzia, vedi sopra). *Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono*, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a L. 2.000 in francobolli per contributo spese). *Inviare solo il disco ritenuto difettoso* (senza il resto della confezione), specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo. Allegate, se ancora non l'avete già spedita, la cartolina di garanzia per ottenere la registrazione gratuita. *I dischi che perverranno senza cartolina di garanzia, e senza aver prima chiesto l'autorizzazione del tecnico per rispedirceli, non verranno presi in considerazione.*

ATTENZIONE: **Comunicazione importante prima di installare il gioco! Solo per chi possiede un computer PC**

I nostri dischetti sono **rigorosamente** controllati riguardo la presenza di **VIRUS**. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggere il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella a destra in alto; bisogna cioè poterci vedere attraverso.

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 5.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).
4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.
5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.
6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).
7) Scegliere l'opzione GIOCA per iniziare l'avventura oppure DISINSTALLA per eliminarla dall'Hard Disk.

   ATTENZIONE: sia durante l'installazione che durante la partenza del gioco dovete essere nel DOS e non in programmi di shell.
8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.
Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP.

ATTENZIONE: se si verificano problemi durante il caricamento, staccare gli eventuali drives esterni.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videomanuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO permette di selezionare l'arma a disposizione.

P mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.

ENTER mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.

U ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.

L carica una situazione di gioco salvata precedentemente.

S salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

LEGGERE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI SUPPLEMENTARI SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.

ARRETRATI
SIMULMONDO ADVENTURES

Gli arretrati SIMULMONDO ADVENTURES possono essere richiesti con Vaglia Postale ordinario (non telegrafico) a:

SIMULMONDO s.r.l.
V.LE B. PICHAT, 28/a - 40127 BOLOGNA (al costo di L. 20.000 cad.)

IL MITO INTERATTIVO

N. 1 - MEFISTO
N. 2 - IL DRAGO ROSSO
N. 3 - SPETTRI
N. 4 - SAN FRANCISCO *
N. 5 - DIABOLICO INTRIGO *

DIABOLIK®

IL GIALLO INTERATTIVO

N. 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N. 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N. 3 - LA FUGA
N. 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N. 5 - ORE PERICOLOSE
N. 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N. 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N. 8 - UN PIANO PERFETTO
N. 9 - A CARO PREZZO *
N. 10 - ALL'ULTIMO SANGUE *

DYLAN DOG®

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE
N. 5 - LA MUMMIA
N. 6 - MAELSTROM
N. 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N. 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N. 9 - IL MALE *
N. 10 - I VAMPIRI *

IL SIMUL-EROE

N. 1 - SIMULMAN
N. 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N. 3 - NEL REGNO DI DOORS *
N. 4 - IL MONDO SIMULATO *

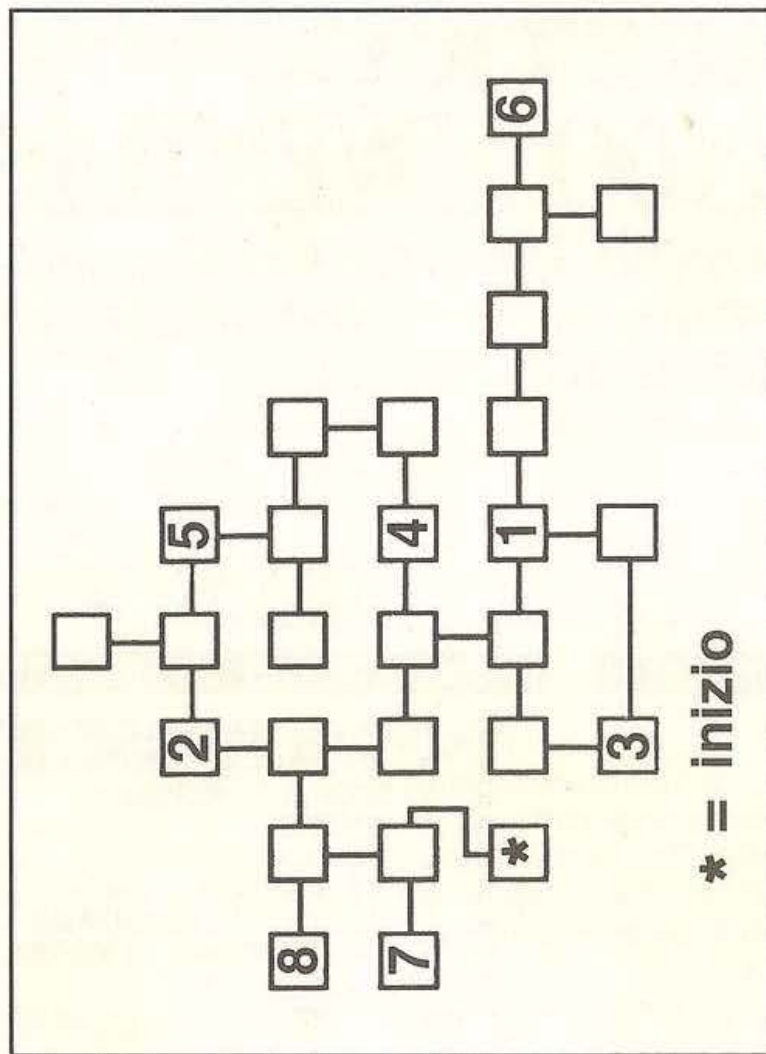
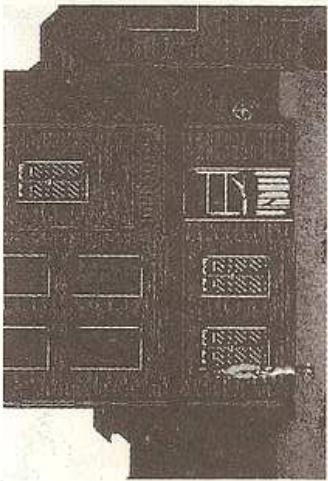
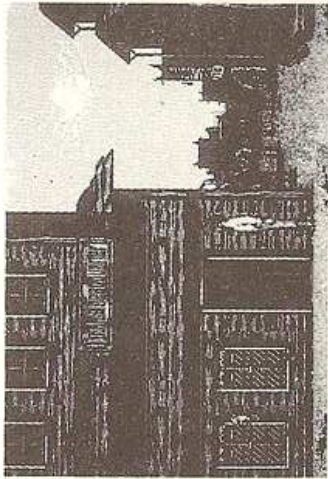
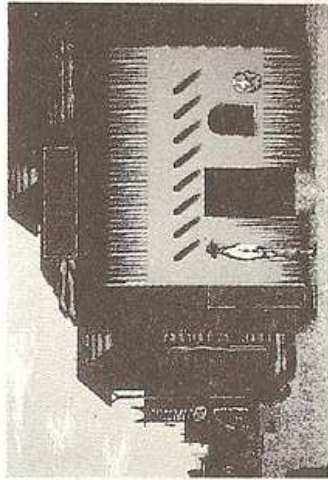
(* = Numeri disponibili tra 30 giorni circa) ITALY ONLY

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, «SPEDIZIONE VIA CORRIERE». In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

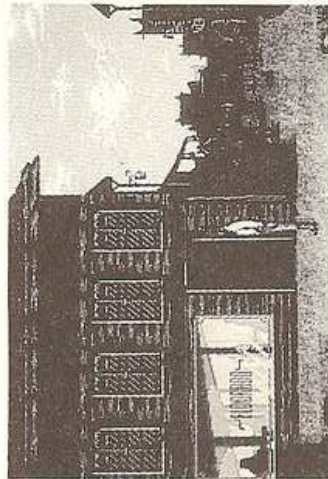
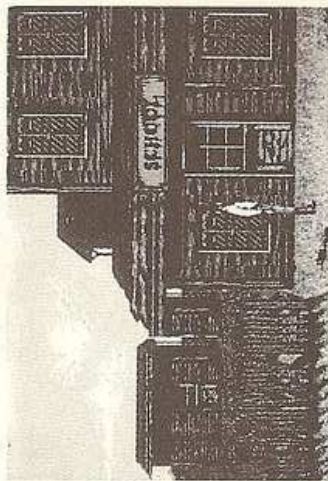
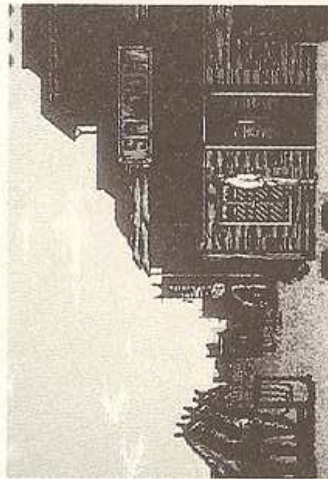
VI RICORDIAMO CHE IL SERVIZIO «ARRETRATI» VIENE SOSPESO PER IL MESE DI AGOSTO.

SOLUZIONE TEX N. 5 - DIABOLICO INTRIGO

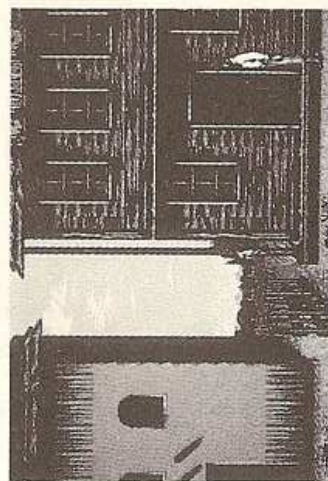
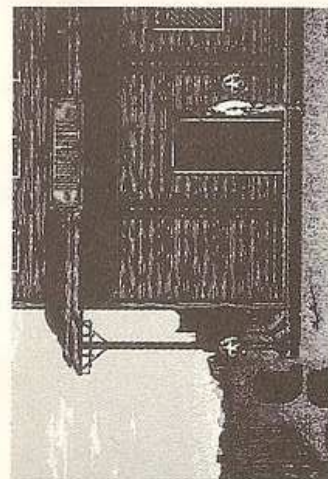
Vecchi simulatori western, vi siete incuneati in qualche stanza? State ammuffendo ed il vostro computer sta diventando una carcassa buona solo per il pasto di qualche avvoltoio simulato? Ecco le pagine che tanto aspettavate.

Diamond Jim ha studiato un diabolico piano per catturare Tex. Tex e Carson entrano nell'ufficio di Diamond: cliccate sulla mano e successivamente su Diamond, inizia un dialogo: Diamond non ha molta voglia di parlare e Tex decide di farlo parlare a suon di cazzotti; viene a sapere del rapimento del figlio Kit. Diamond e il suo braccio destro vengono arrestati da Tom, il capo della polizia di San Francisco. Ora Tex va a trovare Tiger all'ospedale perché è stato ferito nell'agguato a Kit e si mette alla ricerca del figlio scomparso. Ora siete alla stanza d'inizio (**diapo 1**): dirigetevi alla stanza 1, la stazione di polizia (**diapo 2**), dove Carson vi dirà che all'Eldorado c'è un passaggio segreto; per poter avere accesso al passaggio dovrete prima passare dal ristorante cinese (**stanza 2 diapo 3**) per prendere a cazzotti il cameriere, aprire l'armadio e prendere una grande sciabola; andate ora all'Eldorado (**stanza 3 diapo 4**) e spostate il tendone che copre l'entrata al passaggio e, facendo forza, apritelo; proseguite lungo il tunnel fino a trovare una stanza dove c'è un tavolo, aprite il cassetto e prendete il foglio scritto in cinese; ritornate alla centrale di polizia e chiedete a Kit Carson chi possa essere in grado di tradurre le scritture: dovrete andare dalla maestra della scuola (**stanza 4 diapo 5**); entrate ora in un'aula e chiedete alla maestra di tradurre: purtroppo non è possibile perché ha rotto gli occhiali; uscendo dall'aula, noterete un portafogli a terra: prendetelo ed andate al saloon (**stanza 5 diapo 6**), entrate e sedetevi a fianco della persona che sta seduta al banco (**diapo 7**): parlategli e scoprirete che è il padrone del portafogli trovato; dateglielo e fatevi dare in cambio gli occhiali che indossa; tornate alla scuola e fatevi tradurre le scritture; scoprirete che il foglio parla di un certo Barbanera, coinvolto nel rapimento di Kit; andate ora alla taverna del porto (**stanza 6 diapo 8**): troverete Billy Bart, capitano di vascello: parlategli e chiedete di Barbanera; ingaggiatelo per raggiungere Barbanera che è appena partito con la sua nave: vi chiederà dei soldi, ma Tex non possiede tanto denaro in quel momento; andate alla banca (**stanza 7 diapo 9**) e successivamente dal vostro amico Tom alla centrale e da Kike nel suo albergo (**stanza 8 diapo 10**) per chiedere di dare la loro garanzia come richiesto dalla banca per la concessione del prestito; ritornate alla banca (**diapo 11**) a prendere i soldi e consegnateli a Billy Bart alla taverna (**diapo 12**).

Vs. Tester

DIAPO 1

DIAPO 2

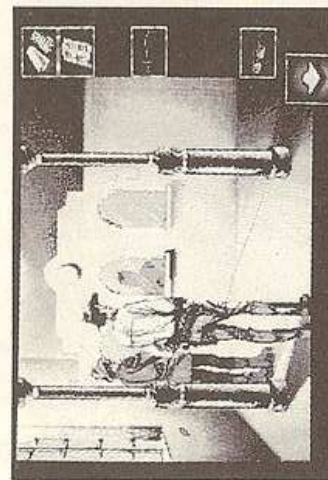
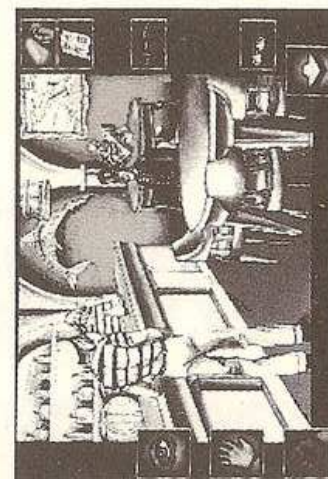
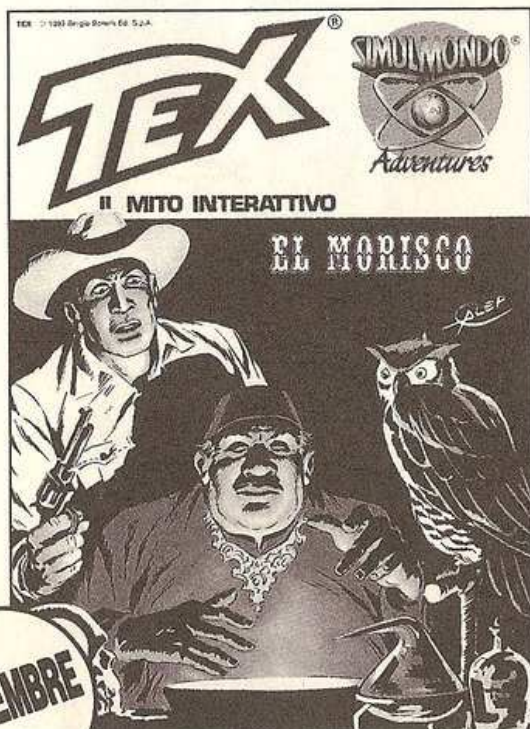
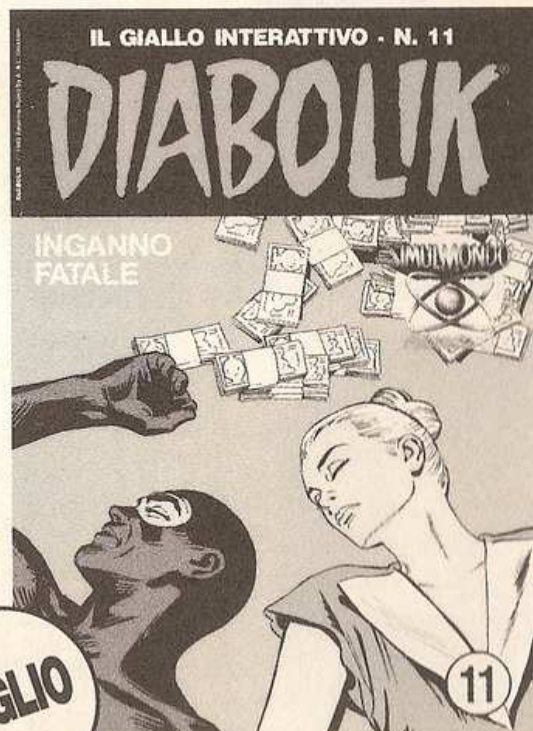
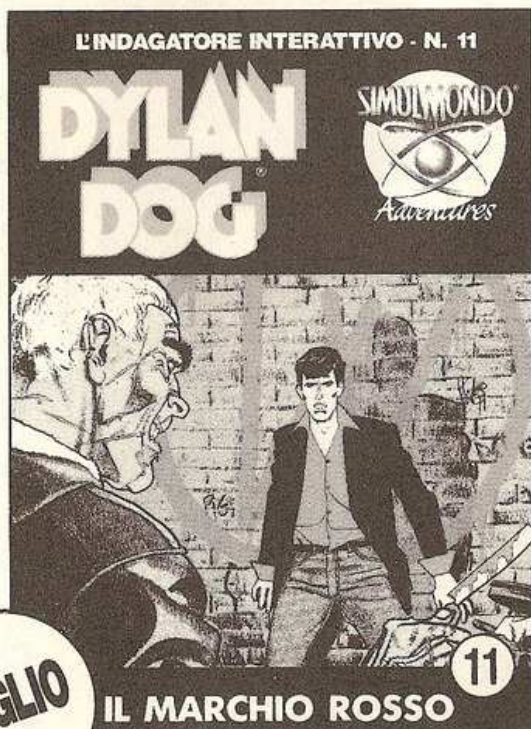
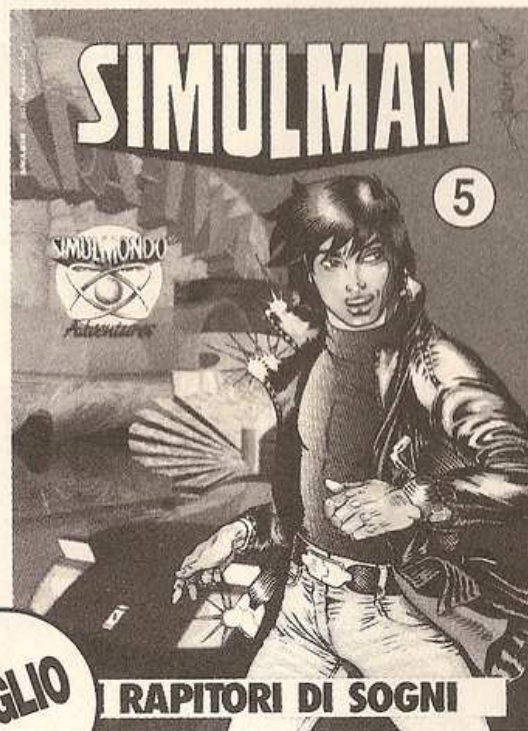
DIAPO 3

DIAPO 4

DIAPO 5

DIAPO 6

DIAPO 7

DIAPO 8

DIAPO 9

DIAPO 10

DIAPO 11

DIAPO 12

SIMULMONDO®
Adventures

All'inizio di Settembre è in edicola il n. 7 del mito interattivo TEX: **EL MORISCO**

Il 5 di Luglio è in edicola il n. 11 del giallo interattivo, DIABOLIK: **INGANNO FATALE**

L'8 di Luglio è in edicola il n. 11 dell'indagatore interattivo, DYLAN DOG: **IL MARCHIO ROSSO.**

Il 12 di Luglio è in edicola il n. 5 del simul-eroe SIMULMAN: **I RAPITORI DI SOGNI**